www.wizards.com/dnd
valdmalex.narod.ru
vdmalex@ua.fm

Варвар как класс

автор статьи: Скип Вильямс (*Skip Williams*)
перевод: Mef
дизайн и верстка: Валентин Дмалекс

Большой, молчаливый, типичный воин, одетый в меха и рубящий врага в неистовом гневе - вот наиболее существенный образ фэнтезийного варвара - или возможно один из стереотипов. Это специфический образ изображает варвара как неотесанного, некультурного, и вообще беспредельщика. Такой персонаж привлекает любого из нас, время от времени, но уход от стереотипа позволяет создать персонаж с большой глубиной и широким набором полезных способностей.

Все "плюсы" и "минусы" Варвара

Варвар создан для борьбы, но он - определенно больше чем просто нецивилизованный воин. Он обладает своим собственным набором преимуществ и недостатков.

Качества Варвара

Когда Вы выбираете варвара, у Вас имеется множество вариантов чтобы создать интересный персонаж. Ниже приведено несколько качеств, которые вы получаете, когда вы выбираете персонаж этого класса.

- **Высокие Хит-Пойнты:**12-гранный Кубик Хит-поинтов варвара дает ему непревзойденные хит-пойнты, особенно если он имеет приличные очки Телосложения.
- **Хороший бонус Атаки:** Базовый бонус атаки (ББА) варвара +1 в уровень, что является лучшим в игре. Таким образом, варвар может взять на себя почти любого противника и производить эффективные удары.
- **Хорошие спас-броски Стойкости:** Варвар использует лучшее спас-броски Стойкости в процессе игры, (смотрите Таблицу 3-1 в *Руководстве Игрока*). Эта естественная выносливость помогает ему сопротивляться большинству эффектов, которые действуют на его тело, таких как яд, полиморф и высасывание жизни.
- **Хороший Выбор Оружия:** Поскольку он может использовать любое простое или военное оружие, варвар – смертельный противник с любым оружием в руках.
- **Хорошая Класс Доспеха:** Варвар квалифицирован во владении с легкими и средним типами доспехов, и с любыми видами щитов кроме ростового щита. Недостаток тяжелого доспеха держит его рейтинг КД в недосягаемости, но должным образом снаряженный варвар – не, сутулится, когда такая броня достается ему.
- **Ярость:** Варвар эффективный воин в большинстве обстоятельств, но его характерная способность – ярость, превращает его в истинную машину убийства. Повышение Силы, которое обеспечивает ярость, делает его атаки более мощными, и увеличение Телосложения делает его более стойким, по крайней мере, в течение короткого времени.
- **Защитные Способности:** Способность сверхъестественного уворачивания варвара со 2-го уровня хранит его от обычных эффектов, когда он удивлен или застигнут врасплох. Некоторые из других особенностей класса – особенно способность избегать ловушек (получаемая на 3-ем уровне) и способности противостоять ударам (получаемая на 7-ом уровне) - также помогают защищать его от вреда.
- **Повышенное Передвижение:** Варвар, который не несет тяжелый груз или не носит тяжелую броню, получает небольшое повышение в скорости, которое помогает ему передвигаться быстрее.
- **Хороший Выбор Навыков:** Варвар имеет большой список навыков класса, которые позволяют его быть готовым, подвижным и самостоятельным.

Слабости Варвара

Как и у членов любого другого класса, за множество преимуществ, варвару необходимо платить. Вот - несколько из неудобств, которые вам следует учитывать для персонажа варвара.

- **Слабые спас-броски Рефлекса и Воли:** Варвары имеют худший прогресс для спас-бросков Рефлекса и Воли в игре (смотрите Таблицу 3-1 в *Руководстве Игрока*). Этот недостаток означает, что они не являются настолько хорошими при уходе от большинства видов волшебных атак.
- **Неграмотный:** Если он не тратит несколько пунктов навыков,

чтобы узнать, как читать и писать (или берет уровни в каком-то другом классе), ваш персонаж варвар остается неграмотным всю жизнь. Неграмотность обычно не смертельный недостаток, но это может оказаться смущающим или неудобным недостатком.

◆ **Курьезная Уязвимость:** Несмотря на огромную обороноспособность варвара, он может умереть весьма легко, если вы играете не осторожно. Его способность ярости понижает Класс Доспеха, когда он нуждается в этом больше всего, и его превосходящая скорость легко позволит ему опередить его союзников тогда, когда их помощь могла бы быть наиболее ценной. Кроме того, потеря его хит-поинтов после ярости, может служить поводом для его смерти, после того как он израсходует их.

Игра за Классного Варвара

Великие варвары обычно используют следующие методы. Так, если вы играете за такого персонажа, попробуйте строить вашу стратегию вокруг этих концепций.

Будьте Гибкими

Даже при том, что вы - персонаж ориентированный полностью на бой, вы можете выполнить много различных ролей в группе авантюристов. Ваши боевые способности делают вас подходящим кандидатом для лидера группы, независимо от того, куда идет группа. Ваша Сила также удобна для обыденных задач, которые лучше всего выполнять впереди группы, например разрушения запертых дверей.

С другой стороны, ваша скорость и навыки восприятия могут делать вас эффективным разведчиком. Или вы могли бы действовать как охрана тыла группы, так как ваша способность сверхъестественного уворачивания позволяет вам избегать неожиданных нападений, и ваша скорость позволяет вам быстро достигать передней линии группы, когда такая потребность возникает.

Если вы готовы сделать то, что необходимо вашей партии, вы быстро станете неоценимым для группы.

Ярость Раньше, Ярость Чаще

Ваша способность ярости настолько мощна, что вы можете поддаться соблазну придержать эту способность, но так делать не всегда лучший план. Лучше впадать в ярость, когда у вас полные хит-поинты, чтобы иметь меньшую вероятность, буквально умереть на ногах.

Необходимость в друзьях

Ваша способность боя обеспечивает большое повышение к полному боевому мастерству вашей партии. Если вы тратите впустую или неправильно используете эту способность, страдает вся партия. Аналогично, вы будете часто нуждаться в поддержке остальной части вашей группы только, чтобы выжить.

Разведчик Группы: Если вы - не разведчик группы, ваша большая скорость и мастерство боя очевидно делают вас персоной, который спасет персонажа-разведчика, которого постигла неудача (и это часто случается).

Маги и Заклинатели Таинства (Маги, чародеи и т.д.) Группы: Такой персонаж ваша полная противоположность: слабый, уязвимый и хрупкий. Будьте готовы встать между магом и врагом когда это необходимо, или по крайней мере, будьте готовым прийти на помощь когда опасность близка.

Жрецы и Божественные Заклинатели: Станьте другом и оставайтесь им со жрецом, друидом, или паладином вашей группы. Заклинания лечения этих персонажей могут поддержать вас, особенно когда вы выходите из ярости с тяжелыми повреждениями.

Некоторое Ключевое Снаряжение

Как варвар, вы сильно полагаетесь на снаряжение, так что это плата, за то чтобы собрать правильное снаряжение. Ниже – некоторые существенные части для похода.

◆ **Броня и Щит:** Лучше возьмите средний тип доспехов, которые вы можете позволить себе, потому что будете нуждаться в там Классе Доспеха. Вы должны также учесть ношение тяжелого щита, если вы не намереваетесь использовать двуручное оружие. И не пропустите другие защитные изделия, такие как *кольца защиты* и *амулетов природ-*

ного доспеха. Имейте в виду, что несколько младших изделий с бонусами могут дать вам лучшую защиту, и по дешевой цене, чем одно старшее изделие.

◆ Если вы много передвигаетесь по дикой местности, учтите доспех для этого случая, например доспех из выдубленной кожи (или мифрильную кольчугу, если вы можете позволить себе это), которую вы можете не снимать на ночь. Если вы попробуете спать в тяжелом доспехе, вы получите штрафы на следующий день. Но если вы спите без всего, могут случится неприятности, если на вас нападут ночью.

◆ **Основное оружие ближнего боя:** Для явного нанесения повреждения, ничто не подходит лучше чем двуручное оружие, типа двуручного меча или двуручного топора - особенно, когда вы в ярости или используете черту Мощная Атака (или и то и другое вместе). Но двуручное оружие не позволяет вам использовать щит, а вы нуждаетесь во всем Классе Доспеха, который вы можете получить. Кроме того, оружие с большим множителем повреждения может помочь достигнуть лучших результатов из ваших пунктов Силы и способности ярости, когда вы наносите критическое попадание. Учитывая все это, боевой топор – лучший выбор. Помимо этого, если вы хотите потратить черту на экзотическое оружие, примите ко вниманию боевой топор дварфов.

◆ **Резервное оружие ближнего боя:** Всегда имейте при себе одно облегченноое оружие или два. Облегченное рубящее оружие, типа кинжала или ручного топора, может помочь вам выбраться из напряженного места (например, будучи целиком проглоченным большим монстром). Оно также необходимо, чтобы иметь запасное оружие под рукой в случае, если вы потеряете ваше основное оружие, или оно будет не эффективным. Удостоверьтесь, что это оружие наносит тип повреждений отличающийся от вашего основного оружия. Например, если вы обычно пользуетесь боевым топором (рубящее оружие), примите ко вниманию утреннюю звезду (которая наносит как дробящие так и колющие повреждения) как резервное оружие.

◆ **Стрелковое Оружие:** Ваша сильная сторона – рукопашный бой, но вы не всегда будете способны достать ваших противников, и ваши союзники не всегда захотят идти в ближний бой с врагом. Составной лук – лучший выбор, так как затратив немного больше денег на него, вы сможете добавить ваш бонус Силы к повреждениям.

www.wizards.com/dnd
valdmalex.narod.ru
vdmalex@ua.fm

Жрец как Класс

автор статьи: Скип Вильямс (*Skip Williams*)
перевод: Mef
дизайн и верстка: Валентин Дмалекс

На первый взгляд, жрец может показаться немного скучным – простая «машина для заживления», чьи лечащие заклинания обеспечивают жизненную поддержку группы, и не более того. Однако первые впечатления часто оказываются ложными, и отсутствие восприятия жреца как персонажа, которым следует играть – большая ошибка. Хорошо созданный жрец, отыгрываемый с пылом и пониманием - не только актив группы, но и очень неплохой персонаж.

Все "плюсы" и "минусы" Жреца

Жрец имеет способности чуть выше среднего во всем – приличные боевые навыки, широкий диапазон заклинаний, умение носить доспехи и несколько специальных сил. Таким образом, жрецы могут совмещать несколько ролей в группе авантюристов.

Сильные стороны Жреца

Если вы выбрали жреца, то получаете доступ ко всем самым важным заклинаниям лечения, но этот класс предлагает также и другие мощные заклинания, и некоторые полезные силы. Ниже приведено несколько «сильных сторон», которыми вы будете обладать, играя за жреца.

- **Власть над Нежитью:** Добрый жрец может прогнать или уничтожить нежить, а злой жрец может заставить ее остановиться или даже повиноваться его приказам. Нейтральный жрец может выбрать между этими эффектами – но, сделав этот выбор, он не может его поменять.
- **Хорошие спас-броски Воли и Стойкости:** Жрец использует лучшую прогрессию спас-бросков в игре для Стойкости и Воли (смотрите Таблицу 3-1 в *Руководстве Игрока*). Эта естественная умственная и физическая сила помогает ему сопротивляться большинству эффектов воздействия на его разум, нападений на его душу или тело - включая очарования, принуждения, иллюзии, страх, полиморф, яды и даже дезинтеграцию. Кроме того, высокий показатель Мудрости, в которых жрец нуждается для активации заклинаний, дает еще больше его спас-броски Воли. Немногие из других классов могут похвастаться такими бонусами спас-бросков, как жрецы.
- **Хороший Выбор Заклинаний:** Список заклинаний жреца содержит спасающие жизнь заклинания типа *замедлить отравление, нейтрализация яда, излечить болезнь,* самые популярные из заклинаний - *лечение*. Он также имеет доступ к мощным заклинаниям нападения, например: *духовное оружие, прожигающий свет* и *удар пламени,* а также превосходным защитным и вспомогательным заклинаниям. Кроме того, он имеет доступ к целому списку заклинаний, не только тех, что он может разместить в книге заклинаний или поместить в личный список заклинаний.
- **Спонтанные Заклинания:** Жрец с добрым мировоззрением может спонтанно преобразовать любое заклинание, которое он подготовил, в заклинание *лечение*. Эта способность позволяет ему подготовить более подходящие заклинания и затем преобразовывать их в лечебные, если это потребуется его группе. Аналогично, жрец со злым мировоззрением может спонтанно преобразовать любое заклинание, которое он подготовил в заклинание *причинить*, так что он всегда имеет неприятную неожиданность в запасе для его противников.
- **Сферы:** Ваш жрец может выбрать две сферы из широкого разнообразия жреческих сфер, каждая из которых дает ему специальную способность и доступ к дополнительным заклинаниям. Сферы - великолепный инструмент для того, чтобы разнообразить вашего жреца.
- **Хороший Класс Доспеха:** Жрец имеет доступ к защитным заклинаниям, которые улучшают его Класс Доспеха (например *щит веры*) так же, как к заклинаниям, которые могут заставить противников промахиваться (типа *энтропического щита*). Такие заклинания, комбинируемые с фактом того, что он может носить любой вид доспеха и использовать любой вид щита (кроме ростового щита), подразумевают, что жрец обычно имеет весьма внушительный Класс Доспеха.
- **Хорошие Хит-Поинты:** 8-граный кубик хит-поинтов жреца дает ему довольно внушительное общее количество хит-поинтов.

◆ **Хороший Бонус Атаки:** Базовый бонус атаки (ББА) жреца – +3/четыре уровня - является вторым по счету относительно более воинских классов, типа воина. Так, если ваш жрец решает вступить в бой, то в нем он будет выглядеть неплохо.

Слабые стороны Жреца

За многие преимущества жрецу нужно платить. Вот некоторые из неудобств, которые вы должны иметь в виду, рассматривая жреца как своего персонажа.

◆ **Низкие Пункты Навыков:** За уровень вы получает только два пункта. Большинство жрецов не накапливает много рангов навыков, даже с учетом учетверенных пунктов навыка на 1-ом уровне.
◆ **Посредственный Выбор Оружия:** Жрец квалифицирован только с простым оружием. Большинство оружия в этой категории довольно приличное, но оно не самое смертоносное из доступного.
◆ **Низкая Подвижность:** Вера жреца в тяжелые доспехи делает его медленным на поле битвы.
◆ **Слабые Спас-броски Рефлекса:** Жрецы имеют худшую прогрессию спас-бросков Рефлекса в игре (смотрите Таблицу 3-1 в *Руководстве Игрока*). Таким образом, они не являются лучшими при избегании неприятностей.

Игра за Классного Жреца

Великие жрецы обычно используют следующие методы. Итак, если вы играете за жреца, попробуйте включить это в вашу стратегию.

Думайте наперед

Как жрец, вы должны принимать многие из ваших самых важных решений прежде, чем начнется приключение. Ваша ежедневная подготовка заклинаний производит большой эффект на то, как вы играете за вашего персонажа, и чего ваша партия может ожидать от вас. Благодаря широкому выбору заклинаний, доступных вам, вы можете функционировать как детектив (основываясь на заклинаниях ворожбы), медик (основываясь при лечащих заклинаниях), боец (основываясь на заклинаниях, которые увеличивают ваши боевые способности) дистанционный боец (с основой на боевых заклинаниях) или боец поддержки (основанные на заклинаниях, которые делают ваших союзников более сильными). На более высоких уровнях, вы можете иметь в наличии достаточно заклинаний, чтобы играть две или больше из этих ролей одновременно.
Когда вы выбираете заклинания, необходимо знать, что партия ожидает от вас. Вы – один из наиболее универсальных членов партии, и весьма возможно единственный, кто может стоять между вашим другом по группе и несвоевременной смертью. Если ваша группа ожидает, что вы играете роль боевого медика, а вы не готовы к этому, убедитесь, что остальные игроки знают о этом.
В любом случае, старайтесь оставаться ближе к действию, чтобы вы могли вмешаться с заклинанием или физической атакой при необходимости. Вы довольно выносливы по сравнению с другими персонажами, и ваша группа может легко проиграть, если вы робки, когда становиться жарко в бою. С другой стороны, ваша способность лечения делает вас ценными для других, так что рвитесь вперед к видимой или потенциальной опасности.

Ваши Друзья - Ваше Лучшее Оружие

Вы можете иметь большое воздействие на игру, работая через других, поэтому будьте готовы предоставить вашу поддержку всякий раз, когда вы можете.
Главный Воин Группы: Кто бы ни стоял на передней линии и не бился с врагом, он будет обращаться к вам время от времени для исцеления и других видов лечения. Если вы промедлили с вашими заклинаниями исцеления, приключение может закончиться раньше, чем вы рассчитывали. Единственное заклинание *лечение легких ран* или *лечение средних ран* может помочь воину нанести в конечном счете больше повреждения врагу, чем любое другое из ваших заклинаний.
Разведчик Группы: Персонажи, предпочитающие скрытность, типа воров, рейнджеров и монахов, часто ходят, как им вздумается, так что планируйте быть частью спасательной группы, которая выдвинется, что бы спасать их. Вы - также тот, с кем должен вернуться разведчик назад после неудачи, попадания в западню или другую невидимую опасность.
Другие Заклинатели: Возможно вы, имеете

больше хит-поинтов и лучший Класс Доспеха, чем другие заклинатели в вашей группе, так что пробуйте держаться к ним поближе, чтобы вы могли защитить их, если противник прорвется через переднюю линию.

Всякий раз, при возможности, пробуйте координировать ваши ежедневные выборы заклинаний с другими заклинателями в вашей группе. Ваш выбор заклинаний почти наверняка более широк, чем у них, так что будьте готовым заполнить любые промежутки. Вероятно полезные заклинания, типа *обнаружение магии* и *дыхание под водой*, лучше всего будет обеспечены вами, особенно если вы - добрый жрец, так как вы можете обменять их заклинания лечения, если они не необходимы.

Будьте сами себе лучшим другом

Ваши функции поддержки делают вас полезными для любой группы, но игра может стать унылой, если вы всегда пропускаете всех вперед. Так что не позвольте другим игрокам давить на вас - всегда настаиваете на собственном решении. Подобно любому другому персонажу, вы действительно должны поместить выживание группы на первое место, но не позволять другим диктовать вам, что и как делать.

Некоторое Ключевое Снаряжение

Имущество жреца почти столь же важно для него, как и его заклинания, так что не пренебрегайте им. Ниже - некоторые существенные элементы снаряжения.

- **Доспех:** Планируйте приобрести лучший доспех, который вы можете себе позволить, а также тяжелый щит. Вы никогда не будете сожалеть, имея высокий Класс Доспеха. И не забывайте о других защитных изделиях, которые вы можете носить: типа *колец защиты* и *амулетов природного доспеха*. Несколько младших изделий более выгодны, так как дают вам суммарно лучшую защиту за меньшие деньги, чем одно старшее изделие.
- Если вы много передвигаетесь по дикой местности, учтите доспех для этого случая, например доспех из выдубленной кожи (или мифрильную кольчугу, если вы можете позволить себе это), которую вы можете не снимать на ночь. Если вы попробуете спать в тяжелом доспехе, вы получите штрафы на следующий день. Но если вы спите без всего, могут случится неприятности, если на вас нападут ночью.
- **Оружие Ближнего боя:** Вы довольно хороши в бою, поэтому будьте готовы биться. Тяжелой булавы или утренней звезды вполне достаточно для большинства ударов. Альтернативой, если вы имеете сферу Войны и верное божество, может послужить доступ к воинскому оружию, которое может быть лучше простого.
- **Стрелковое Оружие:** Легкий арбалет может оказаться столь же эффективным против некоторых противников, как атакующее заклинание низкого уровня. Используйте его, когда враги не угрожают вам в применении заклинаний. Вы могли бы счесть и тяжелый арбалет смертельным оружием, даже учитывая, что его перезарядка - это медленный процесс. Этот процесс может отнять у вас время, которое вы могли бы потратить на сотворение заклинания или, вступить в схватку, а не тратить его на совершение второго выстрела.
- **Резервные Заклинания:** Вы никогда не знаете, когда вы исчерпаете заклинания. Кроме того, вы никогда не знаете, когда будете нуждаться в специфическом заклинании, и необходимость эта будет очень важна. Так что необходимо платить, чтобы держать некоторую мощь заклинаний в запасе через собирание свитков и волшебных палочек. Свитки – отличный способ нести полезные заклинания (типа, *снять слепоту/глухоту, рассеивание магии* или *излечить болезнь*), которые вы могли бы использовать в каждом приключении. Лучше всего, если у вас есть черта Написать Свиток, в этом случае вы можете делать свитки самостоятельно, хотя изготовление их требует времени, денег и очков опыта. Волшебные палочки полезны для составных заклинаний, которые вы часто используете, особенно в целительных заклинаниях типа *лечение легких ранений*.

Волшебник как класс

автор статьи: Скип Вильямс (*Skip Williams*)
перевод: Mef
дизайн и верстка: Валентин Дмалекс

Волшебники - самые популярные персонажи, и не без оснований. В основном благодаря их широкому выбору заклинаний, они наиболее универсальные и мощные среди персонажей в игре.

Все "плюсы" и "минусы" Волшебника

Волшебник - волшебная электростанция группы. Она может повысить боевую эффективность группы, помочь в ее бойскаутских навыках, и провести магические атаки по врагам. В зависимости от того, есть ли у них специализация или нет, они могут иметь доступ к почти любому виду тайного заклинания.

Сильные Стороны Волшебника

Когда вы выбираете волшебника, вы получаете доступ к широкому диапазону мощных заклинаний, но класс также имеет несколько скрытых ресурсов. Ниже приведено несколько активов, которые вы получаете, когда играете волшебником.

◆ **Высокие Пункты Навыков:** не позвольте несерьезным двум пунктам навыков волшебника за уровень одурачить вас. Волшебник должен иметь высокий показатель Интеллекта, потому что этот параметр управляет активацией заклинаний. Но высокий показатель Интеллекта также повышает число пунктов навыков, к которым они получают доступ.

◆ **Хорошие спас-броски Воли:** Волшебник использует лучшую прогрессию спас-бросков Воли, (смотрите Таблицу 3-1 в *Руководстве Игрока*). Эта естественная умственная сила помогает ему сопротивляться большинству эффектов, которые вводят в заблуждение разум или нападают на дух, включая очарования, принуждения, иллюзии, эффекты *страха*, и даже заклинания *причинить*.

◆ **Хороший Выбор Заклинаний:** Список заклинаний волшебника имеет непревзойденную широту и глубину, и фактически для них открыт огромный диапазон. С правильным заклинанием, они могут повредить или убить противников, перенести себя (и своих друзей) в безопасность, различить скрытые истины, подбросить непреодолимые барьеры, или даже создать полезные изделия из ничего.

◆ **Бонусные Черты:** Черта Написать Свиток, которая достается волшебнику в качестве бонусной черты, позволяет ему запаковать дополнительные заклинания перед любой поездкой. Они также получают бонус создания предметов и метамагические черты, как только они достигают более высоких уровней.

◆ **Талисман:** Тратя небольшие наличные деньги, волшебник может извлечь пользу из талисмана, который может служить шпионом, наблюдателем и общим помощником.

◆ **Специализация в Школе:** Волшебник может получить больше к способности активации, ограничивая доступ к общему списку заклинаний волшебника. Эта разновидность специализации может послужить и отправной точкой ролевой игры, особенно если он выбирает специальность, которая соответствует его характеру или истории.

Слабые Стороны Волшебника

Волшебники платят тяжелую цену за их способности колдовства. Вот некоторые из неудобств, которые вы должны иметь в виду, рассматривая волшебника, как своего персонажа.

- **Низкие Хит-Пойнты:** 4-гранний Кубик Хит-Поинтов волшебника дает им очень немного хит-поинтов.

- **Плохой Класс Доспеха:** Поскольку волшебник не имеет никакой квалификации с любым видом доспеха или щита, они в целом имеют низкий Класс Доспеха. Комбинация низких хит-поинтов и низкого Класса Доспеха делает их чрезвычайно уязвимыми в физическом бою, особенно рукопашном. Они могут использовать заклинания и магические вещи, чтобы улучшить свою защиту, но, делая так, они становятся менее доступными для других целей.

◆ **Плохой Бонус Атаки:** Основной бонус нападения волшебника +1 за два уровня волшебника, и он является худшим в игре. Волшебники могут нанести большое повреждение своим заклинаниями, но они не преуспевают с оружием.

◆ **Плохие спас-броски Рефлекса и Воли:** Волшебники имеют худшую прогрессию для спас-бросков Воли и Рефлекса в игре (смотрите Таблицу 3-1 в *Руководстве Игрока*). Таким образом, они не являются настолько великими в уклонении при нападении на них.

Игра за Классного Волшебника

Итак, если вы играете за волшебника, попробуйте включить их в вашу стратегию. Великие волшебники обычно используют следующие методы.

Думайте наперед

Как волшебник, вы должны принимать многие из ваших самых важных решений прежде, чем начнется приключение. Самая важная часть вашего снаряжения - ваша книга заклинаний, и ее содержание - в значительной степени зависть от вас, так что рассмотрите ваш выбор заклинаний тщательно. Вообще, лучше включать в книгу смесь наступления, обороны и практичных заклинаний.

Как только вы подготовили вашу книгу заклинаний, вы все еще должны выбирать заклинания для каждого приключения. Попытайтесь предугадать, в каких эффектах вы и ваша партия, возможно, нуждаетесь в течение предстоящей поездки, и выбирайте соответственно ваши заклинания.

Из-за ваших низких хит-поинтов и Класса Доспеха, вы самый уязвимый член вашей группы. Так что удостоверьтесь, что вы имеете надлежащее место в порядке передвижения группы - предпочтительно в середине, чтобы, по крайней мере, один союзник стоял между вами и вашими противниками.

Ваша группа полагается на вас, чтобы нанести решающий удар в большинстве сражений, или по крайней мере стереть врага с устойчивыми волшебными атаками. Но если вы собираетесь выполнять эту роль, вы не можете быть обеспокоены только вашей собственной безопасностью. Вы должны держаться ближе к действию. Если вы применяете защитные заклинания, пробуйте активировать их раньше срока так, чтобы они уже действовали, когда схватка начнется. У вас не будет времени возиться с ними, в то время как враги будут подавлять переднюю линию обороны вашей группы.

Помните о Ваших Друзьях

Явная сила, которой вы командуете как волшебник, может делать вас дерзким. Однако, физическое атаки могут вам довольно быстро нанести поражение, так что вы нуждаетесь в остальной части вашей партии для защиты. Кроме того, вы должны быть осторожны, чтобы не стать худшим врагом вашей партии.

Передняя Линия Группы: Вор, рейнджер, бард, или монах в вашей группе, вероятно, будет служить разведчиком для остальной части группы и могут часто определять местонахождение ваших противников для вас. Эти персонажи, наряду с более тяжело бронированными участниками группы (особенно воины и паладины), также формируют линию боя, которая держит врагов далеко от вас. Так что будьте готовы, чтобы поддержать их заклинаниями в случае, если они попадут в неприятность. И при активации ваших заклинаний, будьте осторожным, чтобы нацелить их так, чтобы ваши друзья не попали в зону их разрушительных эффектов. Неточные заклинания, которые травмируют друзей так же как противников, не способствуют улучшению отношения к вам ваших друзей.

Другие Заклинатели: Вы вероятно - не единственный в вашей группе человек способный применять заклинания. Предугадайте действия других заклинателей типа жрецов и друидов, которые имеют мощные заклинания, и им также, как и вам следует избегать дублирования заклинаний. Та же необходимо любезно обращаться к другим заклинателям из таинства. Барды и чародеи

имеют ограниченный набор заклинаний, так что от них требуется некоторое усилие в восполнении промежутков в их списках заклинаний. Если группа имеет другого волшебника, второй из вас может координировать ваши ежедневные выборы заклинаний, а так же обмениваться заклинаниями для вашей книги заклинаний.

Некоторое Ключевое Снаряжение

Как волшебнику, ваши заклинания более важны для вас чем ваше снаряжение. Однако, несколько составляющих правильного снаряжения могут продлить вашу карьеру дольше и сделать ее более счастливой.

◆ **Книга Заклинаний:** Ваша самая основная часть снаряжения - ваша книга заклинаний, так что охраняйте ее хорошо и держите копию в безопасном месте. Если вы много путешествуете по дикой местности, вы должны будете взять с собой вашу книгу заклинаний для того, чтобы вы могли пополнить заклинания, которые вы израсходовали. Если вы накопили большое количество заклинаний, отправляйтесь в путешествие с резервной книгой заклинаний, которая содержит только те заклинания что вы используете наиболее часто. Такое изделие часто называют походной книгой заклинаний. Если вы потеряете ее, вы сможете заменить ее, так как она стоит дешевле, чем ваша основная книга заклинаний.

◆ **Рукопашное Оружие:** Вы не очень хороши в схватке, но вы никогда не знаете, когда вы должны будете вступить в бой один на один. Носите с собой посох или кинжал - или оба, чтобы вы не были беззащитны, когда ваши заклинания закончатся или потерпят неудачу.

◆ **Стрелковое Оружие:** Легкий арбалет может оказаться столь же эффективным как и атакующие заклинания низкого уровня против некоторых противников. Используйте его, когда вы хотите сохранить ваши заклинания или когда угрожает враг не достойный того, чтобы тратить на него заклинание.

◆ **Резервные Заклинания:** Вы никогда не знаете, когда у вас закончатся заклинания. Кроме того, вы никогда не знаете, когда вам понадобится определенное заклинание. Поэтому учитывайте наличие под рукой некоторые заклинания, полезным будет набор свитков и волшебных палочек. Свитки - основной способ переноски полезных заклинаний (типа *стук, рассеивание магии,* или *снять проклятие*), то есть тех которые вы не могли бы использовать в каждом приключении. Лучше всего, делать свитки самостоятельно, хотя выполнение этого потребует времени, денег, и очков опыта. Палочки полезны для заклинаний, которые вы используете часто, особенно в атаке: *магическая черта, шар огня,* или *заряд молнии.*

www.wizards.com/dnd
valdmalex.narod.ru
vdmalex@ua.fm

Паладин как Класс

автор статьи: Скип Вильямс (*Skip Williams*)
перевод: Keleb
дизайн и верстка: Валентин Дмалекс

Мало у кого из мастеров D&D не сформировалось однозначного взгляда на паладина. Для одних - его фанатов - это образец мужества и неустрашимый борец со злом. Для других - недоброжелателей - несносный самолюбивый фанатик, повернутый на собственном великолепии. Конечно, оба мнения не лишены истины. Однако негатив в основном вызван дурным впечатлениям от плохо отыгранного паладина.

Все "плюсы" и "минусы" Паладина

Множество способностей паладина помогают ему бороться с любыми проявлениями зла.

Сильные стороны

Паладин действительно владеет широким спектром способностей: от мастерства в бою до божественной магии. Ниже перечислены те качества этого класса, на которые вам волей-неволей придется полагаться.

- **Высокие Хит-поинты:** Десятигранный кубик хит-поинтов – не шутка. Вашего здоровяка будет не так-то просто свалить с ног.
- **Высокий Класс Доспеха:** Паладин владеет всеми видами доспехов и щитов (правда кроме башенных), что позволяет неплохо поднять ваш КД. Здоровье у паладина богатырское, так что он – настоящий крепкий орешек.
- **Хороший бонус атаки:** Базовый бонус атаки (ББА) паладина повышается на +1 с каждым уровнем (лучший показатель). Сражается паладин с противниками не хуже, чем держит удар.
- **Хорошие спас-броски Стойкости:** Природная выносливость паладина – хороший базовый спас-бросок Стойкости (смотрите таблицу 3-1 в *Руководстве Игрока*) - делает его организм практически невосприимчивым к большинству вредоносных воздействий: ядов, полиморфа и высасывания энергии.
- **Хороший выбор Оружия:** Искусное владение как простым, так и боевым оружием делает паладина достойным противником с оружием.
- **Сверхъестественные способности:** Они помогают паладину как успешно держать, так и крушить врагов. На низких уровнях он уже может наносить дополнительное повреждение злым противникам, ощущать близость злых существ и злую магию, а также исцелять раны. На высоких уровнях паладин может поднимать боевой дух своих союзников и изгонять или даже уничтожать нежить всех видов, а несгибаемая воля помогает ему противостоять магическим атакам.
- **Божественное здоровье:** Паладин невосприимчив ко всем немагическим заболеваниям.
- **Божественная магия:** На высоких уровнях паладин получает доступ к небольшому числу божественных заклинаний. Они помогают ему успешно поражать злодеев, исцелять раны и видеть многое, скрытое от глаз.
- **Необычный скакун:** Уже на пятом уровне паладин может призвать себе на помощь невероятно умного, сильного и преданного скакуна (обычно – боевую лошадь).

Слабые стороны

К превеликой радости сил зла достоинства паладина с лихвой окупаются его недостатками. Играя этим классом, не следует упускать их из виду.

◆ **Слабые спас-броски Рефлекса и Воли:** Паладин (смотрите таблицу 3-1 *Руководства Игрока*) не отличается высокими базовыми спас-бросками Рефлекса и Воли. Так что ему непросто будет вовремя увернуться от огненного шара и сопротивляться воздействиям на разум (в последнем случае, правда, паладину немного помогает Божественная Изящность).
◆ **Неповоротливость:** Тяжелые доспехи просто не позволяют паладину быстро передвигаться.
◆ **Кодекс Поведения:** Он самый. Паладин должен всегда сохранять законно-доброе мировоззрение, он дает клятву ни при каких обстоятельствах не совершать зла, более того, всегда подчиняться законной власти, поступать благородно, помогать нуждающимся и жестоко наказывать тех, кто обижает невиновных. Проще говоря, паладин должен придерживаться определенных правил, в то время как его враги на правила плевать хотели.

Игра за Классного Паладина

Хотите стать великим паладином? Планируйте развитие персонажа и стратегию игры в соответствии с этими концепциями.

Подавайте хороший пример окружающим

Хороший паладин ставит милосердие и справедливость выше наказания злодеев и чтения проповедей о грехах и морали. Ведь большинство паладинов обладает высоким Обаянием – паладин скорее тот персонаж, который импонирует другим. Хороший способ добиться расположения – быть честным, бескорыстным и ставить благополучие и безопасность других выше собственных.

Будьте первым: В первых рядах вы, как нигде, на своем месте. Лишь там вы можете проявить себя в схватке с противником и защитить ваших более уязвимых союзников.
Раз уж ваш паладин - прирожденный лидер - включайте мозги. Ваша позиция в первых рядах - прекрасное место для принятия решений о дальнейших шагах партии. А способность *обнаружение зла* позволит выявлять скрытые угрозы и всегда быть готовым к борьбе против сил тьмы.

Можно и нужно оказывать вашим товарищам и моральную поддержку. Также будьте готовы к общению с теми противниками, что не набросятся на вас сразу. И даже подвергнувшись нападению, не спешите в полную силу давать отпор.

Когда товарищи в беде

Боевое мастерство паладина - основа успеха в сражении. Если он неправильно распоряжается своими возможностями, тратит их впустую, то страдает от этого вся группа. С другой стороны, паладину самому просто жизненно необходима поддержка его товарищей. Так что паладину следует уметь работать в команде.

Разведчики: воры, монахи, рейнджеры частенько попадают в передряги. Будьте готовы поспешить им на выручку, ваши целительные способности будут как раз кстати.
Впрочем, кое-какие выходки воришки команды могут прийтись вам не по душе. В этом случае постарайтесь исключить издевки, мелочные придирки и хамство. Просто спокойно и без злобы выразите свое недовольство. Если вам удалось стать авторитетом и примером для подражания, вашего молчаливого осуждения будет вполне достаточно.

Заклинатели тайной магии

Чародеи, маги, даже барды имеют в своем арсенале разрушительные заклинания и нередко в группе играют роль тяжелой артиллерии. Однако из-за слабого здоровья и низкого класса доспеха им часто приходится полагаться на вашу поддержку: должен же кто-то держать врагов на расстоянии.

Божественные заклинатели

Не ссорьтесь со жрецами и друидами. Кто как не они со своей целительной магией поможет вам вершить над злодеями праведный суд.

Некоторое Ключевое Снаряжение

Паладину во многом приходится полагаться на свое снаряжение, так что к его выбору надо подходить серьезнейшим образом. Ниже основные предметы на место в вашем рюкзаке.

◆ **Доспехи и щит:** Паладину без них никуда. Приобретите лучший экземпляр, который только можете себе позволить: не стоит экономить

на классе брони. Обязательно обзаведитесь щитом - тяжелым или башенным (если конечно не испытываете тяги к двуручному оружию). Помните: чтобы эффективно использовать башенный щит необходимо взять соответствующую отличительную черту (Квалификация в Башенных Щитах), да и драться с такой громадиной в руках непросто: придется мириться с -2 штрафом к броскам атаки. Так что перво-наперво взвесьте все за и против такого рода щитов. Не следует также упускать из виду всякого рода защитные предметы: *кольца защиты, амулеты природного доспеха* и так далее. Имейте в виду, что несколько младших изделий с бонусами могут дать вам лучшую защиту, и по дешевой цене, чем одно старшее изделие.

◆ Если вы много передвигаетесь по дикой местности, учтите доспех для этого случая, например доспех из выдубленной кожи (или мифрильную кольчугу, если вы можете позволить себе это), которую вы можете не снимать на ночь. Если вы попробуете спать в тяжелом доспехе, вы получите штрафы на следующий день. Но если вы спите без всего, могут случится неприятности, если на вас нападут ночью.

◆ **Основное оружие ближнего боя.** Выберите в качестве основного военное или экзотическое оружие с хорошим повреждением и неплохим шансом критического попадания. Неплохим выбором будет боевой топор дварфов или палаш: взяв соответствующую отличительную черту, вы сможете держать их в одной руке. Это позволит наносить значительное количество повреждений, не теряя всех преимуществ от ношения щита. Впрочем, если ваша цель – максимальное повреждение, тут уж нет ничего лучше двуручного оружия – двуручного меча или топора.

◆ **Резервное оружие ближнего боя.** Всегда держите под рукой один-два экземпляра облегченного оружия. Облегченное рубящее – кинжал или ручной топор - пригодится, если вы где-нибудь застрянете (например, будучи целиком проглоченным большим монстром). Оно также необходимо, чтобы иметь запасное оружие под рукой в случае, если вы потеряете ваше основное оружие, или оно будет не эффективным. Удостоверьтесь, что это оружие наносит тип повреждений отличающийся от вашего основного оружия. Например, если вы обычно пользуетесь палашом (рубящее оружие), примите ко вниманию утреннюю звезду (которая наносит как дробящие так и колющие повреждения) как резервное оружие.

◆ **Стрелковое оружие.** Зло поджидает вас в самых неожиданных местах, не всегда оно будет в пределах досягаемости вашего меча. Стрелковое оружие вам может очень пригодиться, тем более в бою вы не очень подвижны. Неплохим выбором будет составной лук, поскольку, немного переплатив, вы сможете добавить ваш бонус Силы к повреждениям.

◆ **Запас заклинаний.** Никогда не знаешь, когда закончится запас заклинаний. Тем более, никогда не знаешь, когда вам понадобится какое-либо определенное заклинание. Так что стоит иметь некоторый запас заклинаний - на свитках или в волшебных палочках (лучше иметь при себе и то и другое). Свитки прекрасно подойдут для хранения заклинаний, которыми можно пользоваться от случая к случаю, может, даже не в каждом вашем приключении (например, *создание воды* или *ограниченное восстановление*). Было бы неплохо, если бы вы могли писать свитки самостоятельно (взяв отличительную черту Написать Свиток), хотя для этого придется тратить деньги, время, и очки опыта. Волшебные палочки пригодятся для хранения тех заклинаний, которые придется использовать часто: заклинания лечения (например, *лечение легких ранений*) и заклинаний боевой поддержки (например, *благословление оружия*).

Вор как класс

автор статьи: Скип Вильямс (*Skip Williams*)
перевод: Keleb
дизайн и верстка: Валентин Дмалекс

Вор - один из наиболее универсальных персонажей в игре. Широкий круг доступных навыков позволяет с легкостью затачивать его под определенные задачи, а коварная атака – смертельное оружие в схватке. Но как научиться по максимуму использовать способности вора, как можно меньше подвергая его опасности?

Все «Плюсы и «минусы» вора

У вора, наверное, больше различных прозвищ, чем у любого другого класса: взломщик, охотник за сокровищами, лазутчик просто плут - и множество других, поэтичных и не очень. В зависимости от того, каков будет ваш персонаж, какая-нибудь подобная кличка пристанет и к вам.

Сильные стороны Вора

Вор владеет широким спектром способностей, что обеспечивает множество вариантов развития персонажа. Вам будет под силу создать красноречивого парламентера, грабителя, обладающего грацией кошки, расхитителя гробниц или нечто среднее. Ниже перечислены некоторые достоинства вора, которые вам стоит использовать в игре.

- **Высокая Инициатива:** У вора просто обязан быть высоким показатель Ловкости. В первую очередь потому, что Ловкость - залог высокого класса доспеха и основной параметр для многих важных навыков. ОднакоЛловкость также влияет на инициативу, так что воры намного проворнее своих противников и редко когда оказываются застигнутыми врасплох.
- **Большое Количество Пунктов Навыков:** Восемь пунктов на уровень - не шутка. Даже у вора с невысоким Интеллектом недостатка в них не будет.
- **Широкий Выбор Навыков:** Длиннющий список классовых умений позволит вору преуспеть в дипломатии, скрытности, грабеже, разбое и многом другом.
- **Хорошие Спасброски Рефлекса:** Вор использует лучшее спасброски фРефлекса в процессе игры, (смотрите Таблицу 3-1 в *Руководстве Игрока*). Эта природная грация помогает вору избегать большинства наносящих повреждения и действующих на площадь заклинания, связывания, запутывания и ловушек.
- **Множество Классовых Особенностей:** Со временем вор приобретает множество полезных классовых способностей, чрезвычайно опасных для его врагов. Пожалуй, самая известная из них – коварная атака, позволяющая вору поражать противников в самые слабые их места.

Слабые стороны вора

К сожалению, достоинства вора с лихвой окупаются его недостатками (что, впрочем, свойственно любому классу в D&D). Вот некоторые слабые стороны вора, о которых вам не стоит забывать.

- **Слабые спас-броски Стойкости и Воли:** Вор имеют худший прогресс для спас-бросков Стойкости и Воли в игре (смотрите Таблицу 3-1 в *Руководстве Игрока*). Так что ему нелегко противостоять воздействиям на его тело и разум.
- **Относительно Низкие Хит-поинты:** Скромный шестигранник в качестве кубика хит-поинтов означает одно – очков здоровья у вора много не будет. Как только его коварная атака потрачена впустую, то не стоит продолжать сражение и ввязываться в его гущу, смерть - она всегда поблизости.
- **Относительно Низкий Класс Доспеха:** Вор носит только легкие типы доспеха, а щитами не пользуется вовсе, потому и класс доспеха его невысок. Вкупе с небольшим количеством хит-поинтов это означает, что вор может позволить себе немного повоевать, однако затяжные сражения – это ему не по силам. Вор, конечно, может улучшить свои защитные способности, но это обя-

зательно отразится на других его умениях.

Играя за классного вора

Великие воры обычно используют следующие методы. Так, если вы играете за такого персонажа, попробуйте строить вашу стратегию вокруг этих концепций.

Будьте в центре событий

В зависимости от выбранных навыков в группе вы будете играть роль разведчика и предупреждать соратников об опасности, открывать запертые замки, сундуки и двери, вести переговоры или заниматься всем этим сразу. Даже если у вас в группе нет определенных обязанностей, у вас есть коварная атака, а чтобы её удачно применять, необходимо всегда находиться в нужное время в нужном месте. Если будете всегда прятаться позади группы - вам этого не удастся.

Риск должен быть оправдан

Отвага, конечно, возвращается сторицей, однако не стоит идти на неоправданный риск и подвергать соратников опасности. Даже если вы профессиональный разведчик или мастер по взлому замков, не спешите лезть в пекло, если не уверены, ради чего все затевается. Если предполагаемая выгода не покрывает всех рисков, подумайте о каком-нибудь другом предприятии.

Позаботьтесь о нескольких вариантах действий

Не угадаешь сразу, что именно принесет успех вашему предприятию, так что всегда продумывайте запасной план. Также избегайте действий, которые могут ограничить круг возможных шагов в будущем. И помните, отступление - часто лучший выход, если что-то пойдет не так. Поэтому следует всегда иметь план отступления.

Ничего не предпринимайте в одиночку

Старайтесь не оставаться один на один с опасностью. Например, отправляясь в разведку, не отходите от товарищей слишком далеко. Вам не поздоровится, если в течение одного-двух раундов им не удастся прийти вам на помощь. В бою стоит принимать во внимание, кто ваш самый надежный союзник.

Основной Воин Группы

Его успех или неудача зачастую означают успех или неудачу для вас. Вместе вы можете атаковать противников с флангов и применять коварную атаку. Для вас воин – главная надежда в ситуации, когда вам самим не проложить мечом дорогу к спасению. С другой стороны ваше восприятие (навыки Прислушивания и Отслеживания) скорее всего намного тоньше, чем у любого воина, оно поможет вашему большому другу обойти стороной множество неприятностей.

Маги и Заклинатели Таинства Группы

В рукопашной этот парень намного слабее и уязвимее вас. Будьте готовы прийти к нему на помощь, когда станет совсем плохо. Скорее всего, вы окажетесь единственным, кто сможет помочь ему в непредвиденной ситуации.

Жрецы и божественные заклинатели

Подружитесь с ним и ни в коем случае не ссорьтесь. Его магия может спасти вам жизнь, особенно если вы умудритесь отравиться или пасть жертвой какой-нибудь подобной атаки. Может случиться, что божественный заклинатель – не пара вам и вашему стилю игры, особенно если он честен и прямолинеен, а вы - лжец, хитрец и мошенник. Однако хотя бы постарайтесь поддерживать с ним хорошие отношения.

Некоторое ключевое снаряжение

Вот кое-какие вещи, которые помогут вам тянуть нелегкую воровскую лямку. Ниже – некоторые существенные части для похода.

- **Доспехи и щит:** Вы, вероятно, захотите носить легкий доспех – чтобы не терять возможности применять на полную полезные воровские умения. Все же, легкие доспехи лучше, чем ничего. Кожаный доспех и выдубленный кожаный доспех обеспечат вам некоторую защиту в бою, не мешая вам успешно прятаться и красться. Кольчужная рубаха обеспечит вам

лучшую защиту, однако стоит она дорого и будет мешать использованию многих навыков. Без взятия соответствующей отличительной черты вор не пользуется щитами, хотя баклер превосходного качества не повредит, даже если вы не умеете его использовать.

◆ **Основное оружие ближнего боя:** Выберите что-нибудь легкое и удобное из списка доступного оружия. Короткий меч или рапира - хороший выбор, тем более к ним обоим применима отличительная черта Искусность с Оружием, которая позволяет прибавлять модификатор Ловкости к броску атаки. Ведь коварная атака – ваш главный козырь в бою - абсолютно бесполезен, если вы даже не можете попасть по противнику.

◆ **Запасное оружие ближнего боя:** Всегда имейте при себе одно-два облегченных оружия. Облегченное режущее – кинжал или ручной топор может выручить вас, если вы где-нибудь застрянете (например, вас проглотит какая-нибудь зверюга). Неплохо также держать под рукой запасной экземпляр, если вы потеряете свое основное орудие или оно окажется неэффективным. Убедитесь, что основное оружие и запасное наносят различные виды повреждения. Так, например, если вы обычно деретесь рапирой (колющие повреждения), подумайте о том, чтобы на всякий случай обзавестись еще и булавой (дробящие повреждения). Может также оказаться полезным дубинка – если понадобиться на время вывести изи сознания кого-нибудь – для дальнейшей беседы.

◆ **Стрелковое Оружие:** Возможность держать врагов на расстоянии в бою может спасти вам жизнь. Если же вам удастся держать дистанцию в 9 метров или меньше, вы даже сможете использовать коварную атаку. Тяжелый арбалет наносит неплохой урон, однако он редко стреляет. Короткий составной лук обладает большим радиусом поражения и позволяет с ростом базовой атаки (ББА) стрелять несколько раз за раунд. Не забывайте также о том, что кинжалы и ручные топоры можно метать.

www.wizards.com/dnd
valdmalex.narod.ru
vdmalex@ua.fm

Ниндзя как Класс

автор статьи: Скип Вильямс (*Skip Williams*)
перевод: Mef
дизайн и верстка: Валентин Дмалекс

Статьи цикла стремятся снабдить игроков подсказками при создании эффективных и интересных персонажей, разных типов. Поэтому, несмотря на то начинающий вы игрок, создающий самого первого персонажа, или опытный игрок, стремящийся добавить что-то новое к уже созданному, этот цикл для Вас!

Все «плюсы» и «минусы» Ниндзя

Популярный образ ниндзя - это бесшумный убийца, который может материализоваться из ниоткуда, и обрушить ураган из лезвий и кулаков. Как только противник повержен, он также исчезает также загадочно, как и появился.

Преимущества Ниндзя

Когда вы выбираете ниндзя, вы получаете боевые навыки, плюс длинный список специальных способностей, которые делают персонаж более эффектным в бою, дают ему дополнительную подвижность и, буквально, позволяют исчезать. По вашему выбору вы можете использовать эти способности, чтобы сделать вашего ниндзю бесшумным убийцей, но стереотип не единственный вариант. Он также может действовать как шпион, вор-взломщик, неутомимый исследователь, крестьянский герой, блестящий акробат, а также совмещать эти образы. Ниже приведено лишь несколько преимуществ, который вы получите, выбрав класс Ниндзя.

◆ **Энергия *Ци***: Начиняя с 1-го уровня, ниндзя обладает потоком внутренней энергии, которую он может направить на усиления своего тела или разума. Пока он обладает небольшим запасом *ци*, он также получает бонус +2 при спасбросках Воли.

Другие эффекты который он получает, расходуя *ци*, описаны ниже. Уровень ниндзи и бонус Мудрости определяет, как часто он может использовать свою *ци* каждый день, согласно описанию класса Ниндзя.

◆ **Бонус Защиты:** Во время отражения атак ниндзя пользуется шестым чувством. Когда на нем нет доспехов, либо он не стеснен в движениях или не скован, он добавляет свой бонус Мудрости (или любой другой) к своему КД, против всех форм атаки, даже касательных. Он также получает один дополнительный бонус +1 к КД на 5-ом уровне и на каждом последующем пятом уровне (10-м, 15-м, 20-м и т.д.).

◆ **Неплохой Базовый Бонус Атаки:** Базовый бонус атаки (ББА) ниндзя – +3 за четыре уровня. Это второй показатель после война и других, более воинственных классов. Это не лучший показатель, но дает ниндзя приличный шанс поразить своего противника.

◆ **Внезапный Удар**: Ниндзя может наносить дополнительные повреждения любому противнику, который не имеет или потерял свой бонус Ловкости к КД (или другому). Внезапный удар похож на способность вора «коварная атака», хотя не так гибок, так как не работает, против врагов при фланкировании.

◆ **Хорошие Спасброски Рефлекса:** Ниндзя обладатель лучших прогрессии по спасброскам Рефлекса (смотрите Таблицу 3-1 *Руководства Игрока*). Природная грация позволяет ему избегать большинство эффектов, которые могли бы иметь место при нанесении повреждений или попадании в ловушки. Например, от заклинаний на область, опутывания и многих ловушек.

◆ **Высокие Показатели Пунктов Навыков:** С 6 пунктами за уровень, даже ниндзя со слабым Интеллектом, имеет множество пунктов навыков для их распределения.

◆ **Хороший Выбор Навыков**: Ниндзя обладает длинным списком навыков класса, большинство из которых служит, чтобы сделать его проницательным, независимым, проворным и хитрым. С богатым выбором навыков и высоким числом пунктов навыков он может быть бесшумным коммандос, искусным карманником или любым персонажем между ними.

◆ **Обнаружение Ловушек**: Начиная с 1-го уровня, ниндзя может пользоваться навыком Поиск, чтобы обнаружить ловушки. Эта способность может сделать проникновение в цитадель врага и исследование подземелий и руин, менее опасными.

◆ **Призрачные Шаги**: Ниндзя может стать поразительно бесшумным, лишь сфокусировав свою *ци*. Начиная со второго уровня, он может стать невидимым на 1 раунд. Эта способность очень полезна чтобы, например, быстро убежать или чтобы проскользнуть мимо самых бдительных стражей. На 10-ом уровне, вместо невидимости он может стать эфирным на 1 раунд. Эта способность в буквальном смысле позволяет ходить сквозь стены и пробираться мимо врагов, способных унюхать или услышать невидимых противников. На 20-ом уровне он может становиться эфирным на несколько раундов, чтобы выполнить углубленную разведку, участвовать в длительном эфирном бою или спастись самым удивительным способом.

◆ **Отравленное Оружие:** Начиная с 3-го уровня ниндзя, может наносить яд на свое оружие, без обычного шанса отравить себя (смотрите страницу 296 в *Руководства Мастера Подземелий*). Начиная с 9-го уровня ниндзя, может отравить свое оружие действием передвижения, а не стандартным действием. Эта способность позволяет яду проявить себя так быстро, что противники могут не заметить этого, пока не в вяжутся в бой.

◆ **Впечатляющие Прыжки:** По достижению 4-го уровня, при совершении прыжка с места, проверка навыка делается как если бы ниндзя обладал чертой Бег, плюс разбег.

◆ **Впечатляющая Акробатика:** Начиняя с 6-го уровня, ниндзя получает бонус +2 к проверкам Взбирания, Прыжков и Кульбитов. Этот бонус увеличивается на +2 за каждые шесть уровней.

◆ **Поразительное Уклонение***:* Начиняя с 6-го уровня, ниндзя может сосредоточить свою *ци*, для того, чтобы противник получил 20% шанс на промах, во время атаки по нему в 1 раунде. По достижении 18-го уровня это шанс равняется 50%.

◆ **Скоростное Взбирание:** Когда ниндзя достигает 7-го уровня, он может подниматься на вертикальные поверхности с базовой скоростью передвижения по земле, а не с половиной (смотрите описание навыка Взбирания). При условии, что одна его рука свободна, и он может начать и закончить движения на горизонтальных поверхностях. Эта способность не является эквивалентом хождения по стенам, но очень близка к нему.

◆ **Удар по Бестелесному:** Начиняя с 8-го уровня, ниндзя может сфокусировать свою *ци*, что бы поразить бестелесных или эфирных противников, как если бы они были материальными и находились на Материальном Плане.

◆ **Уклонение:** На 12-ом уровне ниндзя получат классовую особенность уклонение (сморите классовую особенность Вора в *Руководстве Игрока*), но только если он не стеснен в движениях и на нем нет доспехов. Это дает ему отличный шанс избежать повреждений при атаках, затрагивающих большую площадь.

◆ **Призрачный След:** Начиняя с 14-го уровня, ниндзю становиться трудно обнаружить при помощи заклинаний подшколы Ворожбы (Магическое Слежение). Эта способность позволяет ему избегать многих видов магического зрения и сильно увеличивает способность увернутся от обычного взгляда врага.

◆ **Призрачное Зрение:** С 16-го уровня ниндзя может видеть невидимых и эфирных существ и предметы, как если бы они были обычными.

Слабости Ниндзя

Как и любому классу в играх D&D, за преимущества ниндзя должен платить. Ниже приведено лишь несколько слабостей с которыми вы столкнетесь если выберете ниндзя в качестве персонажа.

◆ **Слабые спасброски Стойкости и Воли:** Поскольку ниндзя обладает худшей прогрессией спасбросков Воли и Стойкости (смотрите Таблицу 3-1 в *Руководстве Игрока)*, он не очень хорошо противостоит эффектам от атак направленных как на его тело, так и на разум. Однако энергия *ци*, помогает компенсировать слабые спасброски Воли, и возможно, он обладает высоким показателем Мудрости, что позволяет ему оптимально пользоваться силами *ци* и бонусом Доспеха.

◆ **Средние Хит-поинты:** 6-ти гранный кубик хит-поинтов ниндзи

одно из самых его уязвимых мест, и является очень низким показателем для персонажа с большим количеством наступательных возможностей.

◆ **Средняя Защита:** Ниндзя не обладает навыками ношения брони и щитов, но он получает бонус Доспеха на основе уровня, и может использовать бонус Мудрости (если есть) что бы улучшить КД. Ниндзя также обладает высоким показателем Ловкости, что позволяет ему по максимуму использовать классовую особенность Внезапный Удар, и эта врожденная проворность также увеличивает Класс Доспеха в большинстве ситуаций. Энергия *ци* ниндзя, также может обеспечить мощную защиту. Все это дает классу ниндзя не высокий, но достаточный Класс Доспеха. Как результат, ниндзя более уязвим в бою, по сравнению с другими боевыми классами, особенно если бой длиться больше чем несколько раундов.

◆ **Средний Выбор Оружия:** Ниндзя обладает навыками обращения с простым оружием и небольшим количеством военного и экзотического вооружения. Такой выбор открывает много вариантов, когда он находится в оружейной, но подобрать что-нибудь стоящее вряд ли получиться.

Игра за классного Ниндзю.

Великие ниндзя, обычно используют ниже перечисленные методы, попробуйте внедрить некоторые из них в вашу стратегию, когда вы играете за этот класс персонажа.

Приспосабливаемость

Ваши разнообразные способности позволяют выполнять различные роли в партии. Вы достаточно хорошо деретесь, чтобы быть в первых рядах и биться с врагами, по крайне мере некоторое время. Вы имеете доступ к навыкам и классовым особенностям, которые делают вам бесшумным и проницательным, вы также можете быть полезным при разведке пути, взломе замков, поиске ловушек. Кроме того, вы можете быть переговорщиком группы и дипломатом. Лучшие ниндзя всегда готовы исполнить любую из этих ролей.

Будьте Агрессивны

Ваша способность к внезапному удару сильна, но зависит от быстроты нанесения удара пока ваш противник не готов к нему. В самом начале вашей карьеры, лучший шанс для вас использовать внезапный удар – в самом начале схватки, когда у вас будет шанс поймать противника оторопевшим. Как только вы достигните более высоких уровней, вы сможете пользоваться силами вашей *ци*, чтобы создать дополнительные условия для нанесения внезапного удара, но вам все еще необходимо быть в гуще событий и идти опасным для себя путем , дабы достигнуть развития этой способности.

Ваша *ци*, делает вас мобильным и бесшумным, и вам придется рисковать, что использовать эту способность развивать её.

Будьте Благоразумны

Агрессивность дает результат, но если вы будете безрассудны, то все будет напрасно. Старайтесь избегать ситуаций, когда вы можете столкнуться с множеством врагом в одиночку. Низкие хит-поинты и слабый КД делают вас особенно уязвимыми для критического попадания, или серии удачных попаданий. Когда вы играете роль разведчика, не отдаляйтесь далеко от основной группы. Старайтесь, чтобы помощь могла прийти к вам быстро, это даст вам шанс выжить.

Даже если у вас есть союзники, которые обеспечат вашу безопасность, старайтесь избегать поединков, в которые ваши компаньоны не хотят ввязываться. Некоторые ситуации можно решить с помощью переговоров, так что учитесь распознавать, когда пришло время для разговоров. Также необходимо помнить, что группа не может разорваться на несколько боев, поэтому не начинайте то, чего не сможете закончить, особенно когда группа следует за вами.

Всегда имеете запасной план

Ситуации в **D&D** игре, не всегда бывают такими, какими они показались на первый взгляд. Так что всегда нужно держать кое-что в рукаве про запас, когда столкновение идет не так, как вы задумали. Бегство иногда самый лучший вариант, поэтому всегда имеет план как вытащить себя из ситуации, в которую вы попали.

Используйте свою *Ци*

Нужно держать некоторый запас *ци*, чтобы помочь вашим спасброскам Воли. Вы не получите преимущества когда в конце дня большинство вашей *ци*, останется не использованной.

Помните кто ваши друзья

Ваши навыки и классовые особенности, делают вас самодостаточными, но продвижение в одиночку может закончиться смертью. Эффективная работа с остальной частью вашей группы, не только позволит вам выжить, но и поможет достичь небывалых успехов.

Главный воин группы

Для вас, этот персонаж естественный напарник в бою. Вы можете рассчитывать на то, что он прикончит противника, которого вы атакуете, используя способность внезапного удара. Кроме того – он ваша личная надежда, если вы окажитесь в ситуации, из которой не сможете выбраться самостоятельно. С другой стороны, ваши умения восприятия (такие как Отслеживание и Прислушивание) вероятно лучше, чем у него, так что будьте готовы своевременно предупредить о грозящей беде, этого самого важного союзника.

Маг и заклинатели таинства группы

Этот персонаж партии более слаб и более уязвим, чем вы, когда начинается бой. Поэтому будьте готовы помочь ему в случае необходимости. Вы можете оказаться единственным, кто будет свободен, что бы помочь в ситуации, когда маг группы столкнется с неожиданной угрозой.

Священнослужитель и божественные заклинатели группы

Подружитесь и оставайтесь в дружеских отношениях со жрецом, друидом или паладином вашей группы. Заклинания лечения этих персонажей помогут предотвратить смерть, особенно если вы подверглись отравлению или пали жертвой другой истощающей атаки. Вы можете обнаружить, что священнослужители группы немного сковывают ваш стиль – особенно если они прямолинейны и вы идете по воровской дорожке – но старайтесь сохранить их благосклонность.

Некоторое ключевое имущество

Доспехи: У вас нет квалификации в ношении доспехов и щитов, если вы, конечно, не взяли эти черты отдельно. Даже легкий доспех или баклер, будут отрицательно сказываться на ваших классовых особенностях. Однако *наручи*, обеспечивают увеличение защиты, без влияния на классовые особенности. И не пропустите другие защитные изделия, такие как *кольца защиты* и *амулетов природной доспеха*. Имейте в виду, что несколько младших изделий с бонусами могут дать вам лучшую защиту, и по дешевой цене, чем одно старшее изделие.

Вещи Улучшающие Параметры: Увеличение показателя вашей Мудрости даст плюсы в улучшении Защиты, улучшит спасбросок Воли и позволит дополнительно использовать энергию *ци*. Повышение Ловкости также влияет на улучшение Класса Доспеха и позволит чаще использовать вашу способность внезапного удара.

Основное Рукопашное Оружие: У вас есть квалификация в обращении с некоторыми видами экзотического оружия, которая усилит ваш образ воина, посвященного в восточные тайны. К сожалению, большинство из этого оружия, предназначено для использования монахом, и не является лучшим выбором для вас. Фактически вы можете нанести больше повреждения любым видом простого оружия, чем экзотическим. Тяжелая булава или утренняя звезда нанесет хорошее повреждение, но ни один из них не заставят вас смотреться хорошо. Если вы обладаете бонусом Силы, двуручное оружие может быть хорошим выбором, так как им можно нанести дополнительное повреждение (смотрите страницу 1__ в *Руководстве Игрока*), к тому же вы все равно не пользуетесь щитом. Копье наносит столько же повреждений как и тяжелая булава, и утренняя звезда, и это двуручное оружие, которое можно метнуть. Длинное копье это двуручное оружие с диапазоном. Хотя оружие с диапазоном не всегда эффективно против врагов стоящих близко к вам и друг к другу, вы всегда можете держать под рукой облегченное оружие, удобное в использовании против врагов подобравшихся достаточно близко.

Резервное Рукопашное Оружие: Всегда имейте облегченное оружие – или два – под рукой. Облегченное колющее оружие, такое как кинжал или кама, всегда поможет вам выбраться из затруднительного положения (например, если вас целиком проглотил большой монстр). Оно также полезно в дополнении с оружием, имеющим диапазон, как уже описывалось ранее. Также оно необходимо, на случай если вы потеряете ваше основное оружие или обнаружите что оно не эффективно. Вы должны быть уверены, что это оружие не наносит такой же тип повреждений, что и основное. Например, если вы обычно пользуетесь копьем (колющее оружие), то булава (дробящее оружие) вполне подойдет в качестве резервного.

Стрелковое Оружие: Вы моете увеличить ваш шанс выжить, если будете держать дистанцию между врагами и собою во время боя. Если у вас получиться держать дистанцию в 9 метров, то вы получите небольшой шанс для использования внезапного удара. Тяжелый арбалет наносит отличные повреждения, но темп стрельбы слишком медленный. Короткий составной лук дает хорошее расстояние и позволяет нанести множественную атаку с повышением базового бонуса атаки.